

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang memberikan pembelajaran hidup bagi individu, artinya tanpa pendidikan maka individu tidak akan mencapai perkembangan hidup yang sempurna. Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui proses pembelajaran. Pendidikan mempunyai peran penting dalam keseluruhan aspek kehidupan manusia. Hal ini disebabkan pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan manusia yakni merujuk kepada perubahan kepribadian manusia.

Pendidikan menjadi suatu wujud nyata dari adanya penanaman nilai dan juga bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dilaksanakan dengan sadar dan terencana untuk memfasilitasi peserta didik agar mampu mengenali dan mengembangkan kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian demi menciptakan warga Negara yang baik (*good citizenship*).

Sekolah sebagai tempat berlangsungnya pendidikan yang memberikan penanaman nilai dan budaya melalui proses pembelajaran dikelas. Proses sosial ini terjadi antara guru dengan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat proses sosialisasi dan juga proses pembudayaan nilai-nilai yang dianut berdasarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas merupakan hal yang tepat dalam proses sosialisasi dalam memberikan suatu pengajaran kepada peserta didik, dengan cara tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami materi melalui apa yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan pembelajaran dikelas seharusnya interaktif dan mampu menciptakan suasana kelas yang aktif sehingga terjadi komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam membahas suatu materi yang disampaikan. Tetapi pada pelaksanaannya pendidik menjadi pusat informasi sehingga menjadikan peserta didik menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan, metode yang digunakan guru yang menggunakan

metode ceramah dan tidak menggunakan sumber belajar yang relevan dalam materi yang disampaikan.

Penggunaan sumber-sumber belajar yang relevan dengan materi yang diajarkan merupakan sesuatu yang penting dikarenakan sangat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi secara mendalam tanpa adanya penjelasan secara verbal yang dapat membuat siswa jenuh untuk mendengar dan memahami materi.

Salah satu cara yang dilakukan untuk mencapai pembelajaran yang interaktif adalah dalam pembelajaran tersebut terdiri dari komponen yang saling mendukung. Pendidik harus dapat menggunakan metode, media, dan sumber belajar yang relevan dengan materi yang disampaikan. Pendidik berpusat kepada metode pembelajaran berdasarkan lisan saja dan terpaku pada buku teks IPS yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan materi terfokus pada buku teks IPS saja, tanpa disertai sumber belajar yang mempelajari kejadian sosial dan fenomena sosial yang ada disekitar lingkungan siswa. Menurut Husamah (dalam Widiasworo, 2013, hlm 79) proses pengajaran di sekolah formal tengah mengalami kejenuhan. Hal tersebut terjadi karena rutinitas dan proses belajarnya cenderung kaku dan baku serta tidak lagi mengutamakan ide kreativitas setiap peserta didik karena semuanya harus terpola linier di dalam kelas (*pedagogy indoor learning*). *Outdoor learning* dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang komprehensif. Salah satu manfaat dari adanya *outdoor learning* adalah para guru dapat menyeimbangkan dan memaksimalkan tiga pencapaian sekaligus yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. *Outdoor learning* dalam aspek pengetahuan dapat dicapai dengan mudah melalui fakta yang terjadi dan nyata di mata peserta didik sehingga pengetahuan yang didapat konkret. Pada dasarnya pengetahuan yang lebih konkret lebih mudah dipahami siswa karena bisa dilihat dan dirasakan oleh siswa. Aktivitas belajar melalui objek nyata akan membuat peserta didik lebih termotivasi dan lebih leluasa dalam mengeksplorasi pengetahuan sehingga lebih tercapai dalam pemahaman peserta didik.

Outdoor learning juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mencari informasi ketika melihat objek nyata, pembelajaran yang dikenal dengan “*learning by doing*”. Aspek sikap sangat efektif untuk dicapai dalam *outdoor learning*. Aktivitas di luar kelas memberikan peluang kepada peserta didik untuk saling bekerja sama, gotong royong, saling menghargai, karena pembelajarannya yang interaktif. *Outdoor learning* efektif untuk pengembangan karakter dan wawasan anak, karena merupakan miniature dari kehidupan yang sesungguhnya. Pilihan minat anak relative terbatas pada ruangan kelas dan sekolah, dengan jadwal yang lazimnya tetap dalam satu semester atau setahun, belajar di luar sekolah pilihan mereka jadi lebih luas (Farida, 2012, hlm 241).

Pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa memahami kondisi lingkungan masyarakat, kebudayaan yang ada dimasyarakat, sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari nilai-nilai yang ada dilingkungan sekitarnya. Suyanto dan Jihad (dalam Widiaworo 2013, hlm 121) mengungkapkan bahwa *outdoor study* melalui *study tour* ini untuk mempelajari sesuatu berdasarkan suatu objek yang berguna bagi peserta didik dalam memahami kehidupan riil beserta segala masalahnya.

Uraian diatas sejalan dengan penjelasan pembelajaran *outdoor* menurut Wibowo (dalam Jakiatin Nisa, 2015, hlm. 8) yakni:

Pembelajaran *outdoor* merupakan satu jalan bagaimana kita meningkatkan kapasitas belajar anak. Anak dapat belajar secara lebih mendalam melalui objek-objek yang dihadapi daripada jika belajar di dalam kelas yang memiliki keterbatasan. Lebih lanjut, belajar diluar kelas dapat menolong anak untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, pembelajaran diluar kelas lebih menantang bagi siswa dan menjembatani antara teori di dalam buku dan kenyataan yang ada dilapangan.

Melalui pembelajaran di luar kelas siswa akan terdorong untuk belajar karena proses belajar yang didukung oleh penambahan aspek keceriaan dan kebahagiaan, dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan di suatu tempat yang berbeda melalui sumber belajar yang ada di luar kelas. Salah satu sumber belajar IPS yang

memanfaatkan lingkungan diluar kelas adalah museum karena merupakan sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak dirancang sebagai keperluan pembelajaran, namun didalamnya terdapat bentuk nyata dari objek pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan penelitian yang dapat membantu suatu proses pembelajaran. Museum yang akan digunakan dalam *outdoor learning* adalah Museum Pendidikan Nasional UPI yang relevan dengan kompetensi dasar 3.2. Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan, materi pembelajaran perubahan sosial budaya (dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi, dan budaya). Museum Pendidikan Nasional UPI merupakan representasi dari suatu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS karena relevan dengan materi yang diajarkan. *Outdoor learning* merupakan metode dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran tidak hanya terpaku kepada kegiatan mendengar, menerima, dan bertanya dikarenakan siswa turut andil dalam pembelajaran sehingga lebih mendorong pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan penuh makna (*meaningful learning*).

Pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada pembelajaran IPS. Dibutuhkan suatu dimensi yang akan membawa siswa menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan dimasyarakat, dimana siswa tertarik pada salah satu hal yang holistic dan bermakna. Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analitis terhadap kondisi masyarakat dalam memasuki kehidupan yang nyata.

Tujuan dari adanya *outdoor learning* melalui kegiatan *study tour* ke museum ini adalah siswa dapat membandingkan yang mereka pelajari di dalam kelas secara teoritis dengan keadaan nyata di lapangan secara *riil* sehingga diharapkan siswa dapat membandingkan antara teori dan kondisi empiris yang ada. Dalam penerapan *outdoor learning* dapat menghilangkan kejenuhan siswa yang terbatas pembelajarannya hanya didalam kelas. Siswa dapat melakukan rekreasi sambil belajar sehingga peserta didik

akan belajar dengan suasana hati yang senang dan riang, membuat siswa lebih terkesan dalam mendapatkan pengalaman bermakna dan sangat berguna bagi penguasaan kompetensi.

Keuntungan dari kegiatan *study tour* ke museum ini memberikan pengalaman proses belajar yang lebih bermakna, melatih kemampuan siswa untuk menyelidiki dan mempelajari sesuatu secara nyata, memperkaya dan menyempurnakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik ketika pembelajaran di dalam kelas, melakukan pembelajaran yang dilakukan atas dasar pengamatan pribadi, memberikan pemahaman terhadap lingkungan, melatih kerjasama antar siswa dan tanggung jawab, menciptakan kepribadian yang komplet bagi guru dan peserta didik serta mengintegrasikan pengajaran di kelas dengan kehidupan dunia nyata.

Kelebihan yang diperoleh dari kegiatan *study tour* ke museum adalah menerapkan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pembelajaran, membuat sumber belajar yang bisa dipelajari dan diterapkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi siswa, lebih merangsang pemahaman siswa dalam pembelajaran melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan rekreatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti bermaksud membuat sebuah penelitian dengan judul **“Implementasi *Outdoor Learning* Siswa SMP Muhammadiyah 6 Bandung di Museum Pendidikan Nasional UPI”**

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran yang dirancang diharuskan memberikan kebermanaknaan dan menggunakan sumber belajar yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum banyak guru IPS yang memanfaatkan metode pembelajaran diluar kelas dan menggunakan sumber belajar seperti museum yang sangat relevan untuk materi terkait pelajaran IPS.

2. Apakah faktor yang menghambat guru IPS sama sekali tidak menggunakan kegiatan *outdoor learning* dan menggunakan sumber belajar museum.
3. Pembelajaran yang masih terpaku di ruangan kelas dan siswa hanya sebagai pendengar, pembaca, dan penerima, sehingga pembelajaran yang tidak aktif dan cenderung membuat siswa jenuh.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi *outdoor learning* dalam pembelajaran IPS ?
2. Bagaimana pemanfaatan sumber belajar Museum Pendidikan Nasional UPI dengan menggunakan metode *outdoor learning* ?
3. Apa saja kontribusi museum Pendidikan Nasional UPI dalam mendukung kegiatan *outdoor learning* ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk merencanakan, mengetahui, menemukan, dan memperoleh data jawaban permasalahan yang telah penulis rumuskan, yaitu mengenai **“Implementasi *Outdoor Learning* Siswa SMP Muhammadiyah 6 Bandung di Museum Pendidikan Nasional UPI”**

2. Tujuan Khusus

- a. Menrumuskan implementasi dari *outdoor learning* dalam pembelajaran IPS
- b. Mengetahui pemanfaatan sumber belajar museum Pendidikan Nasional UPI dengan menggunakan metode *outdoor learning* dalam pembelajaran IPS
- c. Mengidentifikasi kontribusi Museum Pendidikan Nasional dalam efektivitas metode *outdoor learning*

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan berguna secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam pembelajaran IPS dalam menerapkan *outdoor learning* dalam memanfaatkan Museum Pendidikan Nasional UPI dalam pembelajaran IPS, diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan, sehingga terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Diharapkan dapat diterapkan secara langsung oleh peneliti yang merupakan calon pendidik untuk melakukan kegiatan *outdoor learning* dalam memanfaatkan sumber belajar Museum Pendidikan Nasional UPI yang didalamnya terdapat informasi, pengetahuan, pengalaman yang bisa didapat.

b. Bagi sekolah

Diharapkan sekolah menerapkan *outdoor learning* ini minimal satu kali selama satu semester, dikarenakan sekolah yang terkadang hanya melaksanakan pembelajaran dikelas selama satu semester penuh, karena dalam pembelajaran harus menggunakan sumber belajar yang relevan.

c. Bagi guru IPS

Diharapkan dapat menjadi motivasi dalam meningkatkan pengetahuan dalam pembelajaran IPS mengenai pemanfaatan sumber belajar berupa museum yang didalamnya terdapat pusat informasi dan benda-benda yang dapat dimanfaatkan melalui metode *outdoor learning* untuk kegiatan belajar dan mengajar

d. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung sehingga memperkaya pengetahuan yang didapatkan dikelas melalui kondisi riil atau berdasarkan kenyataan dan memberikan pembelajaran yang bermakna.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi kajian yang relevan, agar dapat terus berkembang bagi peneliti selanjutnya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur dari penelitian yang berjudul “**Implementasi Outdoor Learning Siswa SMP Muhammadiyah 6 Bandung di Museum Pendidikan Nasional UPI**” adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, bagian ini menjelaskan kajian pustaka dalam skripsi, memberikan suatu kajian yang jelas dan relevan terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian.
3. BAB III Metodologi Penelitian, berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian dari beberapa komponen. Komponen yang dimaksud adalah lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan gambaran umum lokasi penelitian deskripsi hasil penelitian, dan analisis pelaksanaan.
5. BAB V Kesimpulan dan Saran, menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis yang ditemukan dalam penelitian. Kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang didalamnya sudah menjawab inti dari permasalahan. Saran adalah rekomendasi dan usulan kepada pembuat kebijakan, pengguna penelitian dan peneliti selanjutnya.